

## JOGOS TEXTUAIS EM *O JOGADOR*, DE DOSTOIÉVSKI

Norberto Perkoski<sup>1</sup>

Roger Caillois, em *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (1990), ao fazer ressalvas à obra clássica *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (1996), questiona o fato de Huizinga tentar abordar o objeto de seu estudo como se fosse uma totalidade, descuidando da “descrição” e da “classificação dos próprios jogos” (CAILLOIS, 1990:23). Para enfrentar a questão, Caillois inter-relaciona quatro categorias por ele engendradas a quatro atitudes psicológicas predominantes:

a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito numa competição regulamentada (*agôn*), a demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva do curso da sorte (*alea*), o gosto de revestir uma personalidade diferente (*mimicry*) e, finalmente, a busca da vertigem (*ilinx*). (CAILLOIS, 1990: 65-66)

Wolfgang Iser, por seu turno, apoia-se no estudo antropológico de Caillois e, em sua obra *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária* (1996), desloca a tipologia engendrada pelo teórico francês, com o objetivo de aplicá-la ao texto literário e aponta características específicas quando da sua utilização como jogos textuais. Entre as características apresentadas pelo teórico, constata-se que no *agôn* o jogo se manifesta como conflito ou rasgadura; na *alea* encontra-se o elemento de surpresa, aventura ou intuição; na *mimicry* ocorre a transformação, a ilusão, o “como se” e no *ilinx* verifica-se um jogo de subversão, capaz de carnavalizar todas as posições reunidas no texto.

Tendo por base os pressupostos teóricos desses pensadores, apresenta-se, a seguir, uma abordagem da obra *O jogador* (do diário de um jovem), de Dostoiévski, sob a perspectiva do jogo e dos jogos textuais.

O próprio ato de criação de *O jogador*: (do diário de um jovem), de Dostoiévski, associa-se, de certa forma, ao processo de tensão de uma aposta. Premido pelas dívidas

---

<sup>1</sup> Universidade de Santa Cruz (UNISC-RS)

assumidas em relação à revista *Vremia*, editada pelo irmão e em virtude da sua morte, o escritor russo sentia-se pressionado também por um editor. O último havia lhe emprestado o dinheiro e feito um contrato com o autor no qual o romancista se comprometia a ceder os direitos autorais de toda a sua obra já publicada e entregar-lhe mais um romance a ser concluído até 1º de novembro de 1866. Caso o novo romance não fosse terminado no mês previsto, o autor pagaria uma pequena multa; no entanto, se entregasse somente a partir do dia 1º de dezembro, perderia todos os direitos sobre suas obras, que passariam para as mãos do editor. Para terminar a tarefa no período previsto, o escritor contratou uma estenógrafa, Anna Grigorievna Snitkin (que mais tarde se tornaria sua segunda esposa), com o intuito de agilizar o trabalho, que foi ditado em apenas vinte e seis dias, de 4 a 29 de outubro. Mesmo tendo concluído o romance em tempo hábil, o jogo, no entanto, não estava totalmente ganho, uma vez que o editor, na data estipulada, desapareceu, não sendo encontrado pelo escritor. Dostoiévski, então, depositou em juízo a obra. Um componente de embate, em outros termos, a modalidade do *agôn*, norteou, portanto, o processo de elaboração da obra: a luta contra o tempo e contra o editor.

Outros aspectos devem ser ressaltados, ainda quanto aos elementos extrínsecos que, de alguma forma, se associam ao romance: Dostoiévski era um jogador compulsivo, endividando-se várias vezes em função das apostas que fazia, o que o obrigou, em mais de uma ocasião, a sair da Rússia para fugir aos credores e à prisão com que esses o ameaçavam. Por seu turno, a jovem Apolinária Súslova, com quem o autor manteve uma aventura amorosa e com quem viajou por vários países da Europa, está representada no romance através da personagem Polina Aleksandrovna.

Quanto aos aspectos internos do romance, ele está estruturado em dezessete capítulos, numa narrativa em primeira pessoa, com um narrador autodiegético que relata predominantemente o seu período como preceptor das crianças de um general russo que, em séria crise financeira, aguarda a morte de uma tia rica - tratada carinhosamente por *babulinka* ("avozinha") - inclusive para realizar o seu casamento com Mademoiselle Blanche, uma francesa que está interessada na sua fortuna.

As ações do romance transcorrem numa fictícia estação de águas alemã, denominada apropriadamente “Roletemburgo”, o título que a princípio Dostoiévski pretendia dar ao romance. O ambiente associa-se de forma pertinente ao tema principal da obra, uma vez que o mundo narrado vincula-se ao jogo da roleta. Já nos capítulos iniciais, a *alea* se faz presente, pois Polina, enteada do general e por quem Aleksei Ivanovitch, o jovem narrador, está apaixonado, pede-lhe que aposte por ela na roleta, o que ele faz, ganhando. No entanto, quando vai lhe entregar o dinheiro, afirma que não jogará mais por ela, alegando dois motivos: primeiro, o medo de perder capital alheio; segundo, porque deseja apostar por si próprio.

A *alea* resulta, assim, coerentemente, como o jogo textual predominante no romance, porquanto o elemento de imprevisibilidade, “de surpresa”, “aventura” ou “intuição”, como elucida Iser atua como fator preponderante na estrutura composicional, quer como atitude do narrador frente à roleta, quer como processo da sequencialidade da obra. Vários finais de capítulo engendram uma suspensão narrativa e uma correlata curiosidade tensionada no leitor, como se pode comprovar com o exemplo a seguir, selecionado dentre vários: “Fomos quase correndo até a escada. Subi os degraus e... caíram-me os braços de espanto, os pés ficaram presos ao chão” (DOSTOIÉVSKI, 1993:57).

As considerações do narrador, quando entra pela primeira vez em um cassino, revelam-no como alguém intensamente envolvido pela situação e desnudam uma reação psicológica comum aos jogadores contumazes, a da certeza inabalável de que, através do jogo, se possa alterar o percurso existencial até então vivido:

Confesso que o coração me batia forte e eu estava fora do meu natural; tinha certeza, e há muito o resolvera, de que não sairia de Roletemburgo tal como chegara; de que algo radical e decisivo aconteceria em meu destino. (DOSTOIÉVSKI, 1993:12)

Aleksei atua inicialmente como observador, no entanto afirma que está possuído pelo desejo de jogar. Tece, então, comentários acerca da existência de dois tipos de jogos: o do *gentleman* e o da plebe. O primeiro aposta pelo jogo em si, para se divertir, "mesmo que

perca toda a sua fortuna, não deve emocionar-se" (DOSTOIÉVSKI, 1993:13). Por seu turno, a ralé, enfatiza o narrador, joga de "maneira asquerosa" (DOSTOIÉVSKI, 1993:14).

O narrador diz-se obrigado a jogar novamente por Polina. No entanto, impõe duas condições: a primeira, não aceita jogar em sociedade, se ganhasse, tudo seria dela; a segunda, que Polina explicasse por que precisava ganhar e de quanto dinheiro necessitava.

Retornando à sala de jogos, novamente atua como observador e constata que os que anotam e fazem cálculos de probabilidades de que saia tal ou qual número, pesando as suas chances, acabam perdendo da mesma maneira que aqueles que jogam sem se importarem com tais cálculos. No entanto, o narrador declara ter chegado a uma conclusão que considera justa: “de fato, no curso das chances fortuitas, há, senão um sistema, pelo menos algo semelhante a uma ordem, o que, por certo, é muito estranho” (DOSTOIÉVSKI, 1993:24).

A ordem que o narrador constata, registrada no quarto capítulo, é a de que, num certo período de tempo, há uma tendência a se repetirem sequencialmente as vezes que a bolinha cai em cada uma das três dúzias que compõem o jogo da roleta. Assim, cai uma vez na primeira dúzia, três vezes na segunda dúzia, duas vezes na terceira dúzia, retornando a ocorrer apenas uma vez um número da primeira dúzia, três vezes um da segunda, duas vezes um da terceira... e “assim a coisa continua por hora e meia ou duas horas” (DOSTOIÉVSKI, 1993:24).

Essa constatação do narrador revela-se importante, porquanto será aplicada num capítulo posterior, o de número catorze, o mais importante do livro, tanto ao que concerne à economia que estrutura o processo composicional de elaboração da obra, quanto ao que se refere à intensidade e à variedade de emoções envolvidas numa aposta que pode ou não alterar completamente a trajetória existencial da personagem.

Pode-se dizer então que, quanto ao universo do jogo, o narrador acredita ter descoberto uma certa ordenação, da qual resulta uma correlata impressão de domínio. Já no

que se refere ao jogo das relações humanas e em especial ao do relacionamento amoroso, o mesmo não pode ser sustentado.

Polina, o objeto do desejo do narrador, apresenta-se como uma personagem cheia de mistérios, contraditória e além da compreensão de Aleksei. Ele a vê nervosa e preocupada, entretanto, quando a questiona acerca dos motivos de sua inquietação, ela não os esclarece, ocasionando uma série de suposições do narrador. A mais recorrente é a hipótese de que Polina tenha tomado dinheiro emprestado em troca de favores de cunho sexual de Des Grieux, um francês que também está em Roletemburgo. O ciúme do narrador em relação à Polina é um dos sentimentos que mais o assedia no decorrer da narrativa. Mr. Astley, um inglês que faz parte do círculo de relações do narrador, é outro de quem sente ciúme, mantendo, no entanto, um relacionamento mais amigável se contrastado com a raiva que sente de Des Grieux.

O jogo das emoções, no que tange ao relacionamento amoroso, acontece também entre o general e *mademoiselle* Blanche. Ele está perdidamente apaixonado pela francesa; a diferença de idade é grande, uma vez que ele tem cinquenta e cinco anos e ela, vinte e cinco.

No entanto, o principal fator a ser considerado é o monetário. O general está endividado, pois hipotecou os seus haveres a Des Grieux e aguarda ansiosamente a notícia da morte de sua tia, de quem herdará os bens, o que lhe possibilitará pagar as dívidas e casar com Blanche, cujo único interesse é o dinheiro.

Tem-se, portanto, que a rede de conflitos é permeada pelo capital, esse último subordinando as relações afetivas e motivando a sequencialidade do narrado. A busca de dinheiro mobiliza e impulsiona os contraditórios movimentos do jogo afetivo, influenciando os pensamentos e as ações das personagens. Essa situação desnuda o jogo como uma entidade que acaba por revelar uma certa corporeidade, concretizada por meio da dependência que as personagens mantêm em relação a ele, capaz que é de sedimentar, alterar ou modificar por completo o rumo das ações daqueles que com ele se envolvem e, conseqüentemente, da própria narrativa. Assim, o jogo funciona como se fora mais um

elemento intrínseco da narrativa, como um dínamo, ora emperrando, ora impulsionando o narrado.

Na tipologia dos jogos de Caillois, nos envolvimento afetivos ocorre o *agôn*, resultando - dos conflitos abertos ou implícitos - triangulações amorosas, cujos vértices são as figuras femininas; os pares masculinos colocam-se de forma antagônica, provocando, posições antitéticas “de modo que o mundo do texto conflita com as expectativas do leitor” (ISER, 1996:316).

A inesperada chegada da tia do general, a *babulinka*, a Roletemburgo é descrita de forma caricata e carnavalizada. A tensão aumenta no grupo quando a avozinha resolve apostar na roleta, auxiliada pelo narrador. Obviamente, como os familiares estão interessados em sua fortuna, temem que ela acabe perdendo tudo. De início, ela apenas observa os jogadores, mas, uma vez tendo começado a apostar, age compulsivamente. Depois de ganhar, apostando no zero, aumenta o grau de sua ansiedade.

A propósito, em seu comentário sobre *O jogador*, Mikhail Bakhtin declara, em sua obra *Problemas da poética de Dostoiévski*, que as pessoas reunidas na cidade alemã formam “uma espécie de *grupo carnavalesco*”, longe de seus lugares de origem, do que resulta o fato que “seu comportamento já não é regulado pela posição social que elas ocupavam na pátria”, situando-os “até certo ponto fora das normas e ordem da vida comum”, o que ocasiona que “seu comportamento e suas inter-relações se tornam insólitos, excêntricos e escandalosos”. Para o teórico, “a *roleta* ocupa o centro da vida retratada na novela” – podendo-se acrescentar, vinculado, portanto, ao domínio da imprevisibilidade da *alea* –, e o crítico afirma que esse aspecto “é determinante e define uma nuance especial da carnavalização nesta obra”, enfatizando que “os símbolos do jogo sempre foram parte do sistema metafórico dos símbolos carnavalescos” (BAKHTIN, 1981:148, grifos do autor).  
Salienta ainda:

Pessoas de diferentes posições sociais (hierárquicas) se juntam em torno da mesa da roleta, igualando-se quer pelas condições do jogo, quer diante da fortuna e do acaso. Seu comportamento à mesa da roleta dissocia-se do papel que elas desempenham na vida comum. O clima do jogo é um clima

de mudanças bruscas e rápidas do destino, de ascensões e quedas instantâneas, vale dizer de entronizações-destronamentos. A *aposta* é como uma *crise*: o homem se sente como que no *limiar*. E o tempo do jogo é um tempo especial: aqui o minuto também se iguala a anos. A roleta estende sua influência carnavalizante a toda a vida contígua, a quase toda a cidade a que Dostoiévski, não sem razão, chamou de *Roletemburgo*. (BAKHTIN, 1981:148-149, grifos do autor)

O jogo da roleta atinge o ápice na inter-relação das personagens e torna-se elemento decisivo no capítulo quatorze, que é, como já se afirmou, o mais importante da narrativa no que concerne a esse aspecto. Polina vai procurar Aleksei em seu quarto, mostrando-lhe uma carta de Des Grieux, na qual ele declara perdoar uma parcela da dívida do general - cinquenta mil francos -, dinheiro que seria de Polina, ao mesmo tempo que afirma estar deixando Roletemburgo.

Através das indeterminações textuais da enunciação de Polina, insinua-se um possível assédio de cunho sexual por parte de Des Grieux:

Ele acreditava que eu estava à procura ... que insistia... (Deteve-se no meio da frase e, mordendo os lábios, calou-se.) Fiz questão de lhe demonstrar o maior desprezo – prosseguiu – e esperei para ver o que ele faria. Se chegasse o telegrama sobre a herança, eu lhe jogaria em cima o dinheiro desse idiota do meu padrasto e o expulsaria! Há muito, muito tempo não posso suportá-lo. Oh, antes era um outro homem, mil vezes diferente, mas agora, agora!... Com que felicidade eu lhe jogaria agora em plena cara esses cinquenta mil e lhe cuspiria em cima... e lhe esfregaria o cuspe. (DOSTOIÉVSKI, 1993:112)

Indagada sobre por que não procurara Mr. Astley, Polina trata-o pela primeira vez por “tu” - índice indicador de intimidade -, questionando-o se ele gostaria de que ela o tivesse trocado pelo inglês. Frente à preferência manifestada em relação a ele, o narrador infere que Polina o ama e toma uma resolução. Deixa-a no quarto e vai à roleta. Move-o uma certeza inabalável:

Sim, às vezes o pensamento mais louco, o mais impossível na aparência, implanta-se com tal força em nossa mente que acabamos acreditando em sua realidade... Mais ainda: se essa idéia está ligada a um desejo forte, apaixonado, acabamos acolhendo-a como algo fatal, necessário, predestinado, como algo que não pode deixar de ser nem de acontecer!

Talvez ainda haja mais: uma combinação de pressentimentos, um extraordinário esforço de vontade, uma autodireção da própria fantasia, ou lá o que seja – não sei; o fato é que comigo àquela noite (que nunca na vida esquecerei) aconteceu uma aventura miraculosa. Embora ela se explique perfeitamente pela aritmética, não deixa de ser, a meus olhos, miraculosa. (DOSTOIÉVSKI, 1993:113)

Conquanto o leitor, a partir dessa citação, deduza que Aleksei irá, seguramente, ganhar no jogo, ela funciona como uma preparação de um envolvimento arrebatador que irá gradativamente aumentando no decorrer do capítulo, linguisticamente elaborado através de indicadores de intensidade, do vocabulário e da tonalidade narrativa.

O narrador aposta, ganha, aposta tudo e novamente ganha, torna a apostar e, pela terceira vez consecutiva, ganha. Os sentimentos tornam-se intensos:

Experimentava uma espécie de febre, e joguei todo aquele monte de dinheiro no vermelho – quando de chofre, recobrei a consciência! Foi a única vez, durante toda a noite, que o medo me gelou, manifestando-se por um tremor das mãos e dos pés. Senti com horror e tomei consciência instantaneamente do que significaria para mim, naquele instante, perder! Era toda a minha vida que estava em jogo! (DOSTOIÉVSKI, 1993:114-115)

Aleksei torna a ganhar nesta aposta, o que lhe gera uma reação física: “formigas de fogo me percorriam o corpo” (DOSTOIÉVSKI, 1993:115). A sorte do narrador motiva outros jogadores a acompanharem-no, aumentando a tensão e a expectativa de todos. Em certo momento, o narrador aplica a ordenação que havia constatado anteriormente, no já comentado quarto capítulo do romance:

e lembro também que saíram mais frequentemente os números da segunda dúzia, nos quais eu insistia. Saíam regularmente, sempre três ou quatro vezes em seguida, depois desapareciam por duas vezes, depois voltavam outras três ou quatro vezes consecutivas. Essa espantosa regularidade ocorre às vezes por períodos, e é o que confunde os jogadores que fazem cálculos de lápis na mão. Terríveis ironias do destino acontecem aqui! (DOSTOIÉVSKI, 1993:115)

O narrador acaba por ganhar o máximo permitido em uma noite, obrigando a roleta a fechar até a manhã seguinte. Dirige-se, então, a uma outra sala em que também



havia uma roleta, levando junto a multidão espantada. As emoções continuam intensas, gerando-lhe reações físicas: “Minhas têmporas estavam molhadas de suor e minhas mãos tremiam” (DOSTOIÉVSKI, 1993:116). O narrador passa a jogar quase inconscientemente, ganhando sempre: “A sorte não me largava” (DOSTOIÉVSKI, 1993:116). Acaba igualmente por fechar a banca também desta roleta.

Não acatando os pedidos de que vá embora, Aleksei participa de um jogo de cartas. Mesmo conhecendo apenas parcialmente as regras desse jogo, torna a ganhar inúmeras vezes consecutivas apostando no vermelho. A questão da sorte é novamente enfatizada:

Realmente, era como se o destino me empurrasse. Daquela vez, como que de propósito, ocorreu uma circunstância que, aliás, se produz frequentemente no jogo. A sorte se aferra, por exemplo, ao vermelho e não o larga por dez ou quinze vezes seguidas. [...] O jogador experimentado sabe o que significa “o capricho da sorte”! Por exemplo, dir-se-á que, depois da décima sexta vez, na décima sétima, dará infalivelmente o preto. Os novatos precipitam-se em turbamulta, duplicam, triplicam suas apostas, e sofrem perdas terríveis. (DOSTOIÉVSKI, 1993: 116-117)

Entrecruzam-se as emoções do narrador, que busca, compulsivamente, a intensidade. Levando-a ao limite, comenta que estava “possuído por uma terrível sede de arriscar” (DOSTOIÉVSKI, 1993:117). A procura renovada de sensações intensas é o que motiva seu comportamento, levando-o a afirmar:

É possível que depois de experimentar tão grande número de sensações a alma não possa mais satisfazer-se com elas, mas apenas irritar-se, e exija novas sensações, cada vez mais fortes, até o esgotamento total. E, realmente, não minto: se o regulamento do jogo permitisse apostar cinquenta mil florins de uma vez, eu teria arriscado sem hesitação. (DOSTOIÉVSKI, 1993:117)

Por fim, alguém o avisa de que já havia ganhado cem mil florins, o que faz com que ele subitamente se dê conta do motivo por que havia ido à roleta. Junta todo o dinheiro e sai precipitadamente do cassino, distribuindo algum dinheiro àqueles que lhe pedem.

Já na rua, a maestria de Dostoiévski na composição do capítulo alcança o seu momento máximo no jogo que ele estabelece com o leitor. Conquanto o narrador declare, num primeiro momento, que nunca tivera, nem mesmo em criança, receio de ladrões ou de assaltantes, é o leitor quem passa a temer por ele.

O ritmo de leitura muda nessa passagem da narrativa. O temor e a tensão engendrados pelo ficcionista obrigam a uma leitura rápida, para aliviar a situação-limite, o que é intensificado, quando Aleksei se dá conta do risco e do perigo: “Quase no fim da aléia é que me veio um medo súbito: “E se me assaltassem, e me matassem agora?” A cada passo aumentava o meu medo. Quase corri” (DOSTOIÉVSKI, 1993: 118). Uma das possibilidades que o leitor pode realizar é pular palavras, linhas, buscando apressadamente o final do parágrafo, onde exclama juntamente com a personagem um “graças a Deus, estava em casa!” (DOSTOIÉVSKI, 1993: 118), pelo alívio e a distensão alcançados.

No último parágrafo do capítulo, já em seu quarto e junto à Polina, que o aguardava e o encara com espanto, o narrador toma uma atitude comum aos jogadores: “Parei diante dela e joguei todo o meu dinheiro em cima da mesa” (DOSTOIÉVSKI, 1993: 118).

Quanto às apostas na roleta, tanto no caso da participação da *babulinka* quanto do narrador - e neste último caso num grau bem maior para a economia da obra -, o jogo textual é engendrado através da categoria do atordoamento, da busca do êxtase, ou seja, do *ilinx*. O que a avozinha e o narrador almejam alcançar se relaciona com a pretensão de “destruir por um instante a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico”, vinculando-se ao “estonteamento que desvanece a realidade com imensa brusquidão”. (CAILLOIS, 1990:43).

Conquanto Iser (1996: 318) afirme que o “*ilinx* é um jogo que dificilmente pode ser considerado, no sentido de Caillois, como atordoamento no texto, mas sim, como um jogo de subversão; este ganha uma condição de ‘atordoamento’ à medida que é capaz de carnavalizar todas as posições reunidas no texto”, nesta obra de Dostoiévski, o “atordoamento” resulta da elaboração de elementos textuais que visam à intensidade, num

claro objetivo de motivá-lo no leitor. Se o texto carnavaliza as situações, o que é preponderante no caso da *babulinka*, subvertendo o ritmo da narrativa, provocando o humor; no que tange a Aleksei, a intensidade busca a ultrapassagem dos elementos textuais, por meio de outro viés. Como se o criador visasse alcançar reações de tensão e “atordoamento” no leitor, resultando disso que, através do ato ficcional, objetiva-se atingir o real, por meio do imaginário do receptor.

A partir do capítulo seguinte, as personagens estarão envolvidas predominantemente em um jogo de emoções, que pode ser encarado como o da “roleta dos sentimentos”.

Quando Aleksei se propõe a dar à Polina o dinheiro de que ela necessita para pagar o francês, ela reage ora de forma indignada, sarcástica – “- A amante de Des Grieux não vale cinquenta mil francos”, (DOSTOIÉVSKI, 1993:120) –, ora de maneira carinhosa e terna. Frente ao oscilante comportamento da figura feminina, e ele mesmo envolvido pela intensidade do momento que vive, em função da fortuna que ganhara e com a possibilidade de realizar o seu desejo em relação à Polina, o narrador incorpora-se à linguagem do jogo: “Minha cabeça rodava...” (DOSTOIÉVSKI, 1993:121).

Conquanto não assome ao primeiro plano do narrado, o leitor preenche o vazio textual no que tange ao relacionamento sexual entre o narrador e Polina, uma vez que há um corte narrativo justo no momento em que Polina demonstra seu carinho em relação ao narrador e este sente sua cabeça girar... O parágrafo posterior enfoca-os já na manhã seguinte e o uso de um dêitico por parte de Polina, possibilita inferir que os dois mantiveram relações sexuais, bem como sua atitude desvela tal comportamento como uma possibilidade de ganhar a quantia de que necessitava. Sua reação manifesta, por fim, uma espécie de arrependimento:

- Bem, *agora* dá-me os meus cinquenta mil francos!

- Polina, de novo, de novo? – comecei.

- A não ser que tenhas mudado de idéia! Há, há, há! Será que te arrependeste?

Os vinte e cinco mil florins, contados na véspera, estavam em cima da mesa; apanhei-os e dei-os a ela.

- É meu agora, não é? É meu, não? Não? – perguntou, com uma expressão má, segurando o dinheiro na mão.
- Sim, sempre foi teu! – disse eu.
- Então, toma os teus cinquenta mil francos! – Ergueu a mão e atirou-me o dinheiro em cima. O pacote me atingiu dolorosamente em pleno rosto e as moedas rolaram no chão. Feito o quê, Polina saiu correndo do quarto. (DOSTOIÉVSKI, 1993:122, grifo meu)

Dez minutos depois, Aleksei sai em busca de Polina e a criada afirma que ela não retornara aos seus aposentos. O narrador vai procurá-la no hotel em que Mr. Astley está hospedado. Esse declara que ela está doente e impede o narrador de vê-la, vaticinando que Aleksei irá a Paris, uma vez que é assim que reagem todos os russos, quando ganham no jogo.

O narrador questiona-se, motivado por um contraste valorativo que estabelece entre amor e jogo:

Juro que eu tinha pena de Polina, mas coisa estranha, desde o minuto preciso em que me aproximara, na véspera, da mesa de jogo e começara a ganhar maços de dinheiro, *meu amor como que passara a segundo plano*. Digo-o agora: no momento, isso não me ficava claro. Então eu era realmente um jogador? Podia realmente amar Polina de maneira tão estranha? Não, eu amo até hoje. Deus é testemunha! (DOSTOIÉVSKI, 1993:124, grifo meu)

Dostoiévski desnuda através dessa passagem a oposição popular entre jogo e amor. O fato de lançar-se completamente no jogo obriga o participante a um envolvimento intenso durante o processo, deslocando como acessório, inútil ou indigno de atenção todo e qualquer pensamento ou ação que o distraiam daquele em que está envolvido. O caráter compulsivo desvela uma reação comportamental única frente às emoções do ser humano em relação ao imponderável da sorte: a possibilidade de um “lance de dados”, em oposição a Mallarmé, realmente “abolir o acaso”.

As atitudes subsequentes do narrador revelam que para Aleksei e, por extensão para todo o jogador compulsivo, o dinheiro é apenas um elemento complementar a todo o processo e não o mais importante. A esse tipo de jogador as sensações da aposta, as emoções que acompanham o risco – a possibilidade de mudança radical do destino –

alcançam um grau máximo, semelhante ao envolvimento que ocorre em outras situações em que o emocional atinge o ápice, tais como o êxtase religioso e o erotismo intenso, que aglutinam em si todas as potencialidades do ser.

Tanto é assim que uma espécie de esvaziamento, de tédio existencial, toma conta do narrador e é aproveitado por *mademoiselle* Blanche que praticamente o arrasta para Paris e se apossa do dinheiro de Aleksei, levando-o a dissipar a fortuna que havia ganho.

No último capítulo do romance, Aleksei declara que há um ano e oito meses, não punha os olhos nas notas de seu diário. O leitor vai encontrá-lo falido. Suas enunciações revelam-se contraditórias, no entanto ainda confiantes em uma nova mudança de rumo, através de um lance de sorte. Num resumo panorâmico, o narrador relata que se empregara como criado de quarto de um conselheiro e acabou preso por dívidas de jogo em Roletemburgo. Como fora libertado por um desconhecido que lhe pagou o débito, interroga-se sobre quem poderia tê-lo feito. Um único e exclusivo centro de interesse motiva Aleksei – “Oh, não, não é o dinheiro que me interessa!” (DOSTOIÉVSKI, 1993:140) –, levando-o a perseguir a repetição de seu feito, consciente de que se tornasse a acontecer não se preocuparia em guardá-lo ou investi-lo: “Tenho certeza de que o daria de novo a uma Blanche qualquer para que o desperdiçasse, e de novo me exibiria durante três semanas em Paris” (DOSTOIÉVSKI, 1993:140).

O jogo torna-se o centro existencial e emocional para o qual converge toda a atenção do narrador: “Com que estremecimento, com que aperto de coração ouço os gritos do *croupier*”, “com que avidez olho a mesa de jogo, onde se espalham luíses de ouro”, “antes mesmo de chegar à sala de jogo, apenas ouço o tilintar das moedas, quase tenho convulsões” (DOSTOIÉVSKI, 1993: 140).

A sorte favorece-o momentaneamente, levando-o a ganhar uma pequena quantia – “não ficara tão alegre ao ganhar os cem mil”, (DOSTOIÉVSKI, 1993:141) – e ele segue apostando. No entanto, como o que o move é a compulsão e sem pretender guardar uma parte de seu ganho, Aleksei acaba novamente ficando sem dinheiro e, quando o tempo da narrativa e o da narração se encontram, está em Homburg há dois meses:

Vivo, é claro, numa permanente angústia, arrisco muito pouco e espero, faço cálculos, fico o dia inteiro junto à mesa e *observo* o jogo, até em sonhos vejo o jogo, mas apesar disso parece-me estar como que empedernido e atolado na lama. (DOSTOIÉVSKI, 1993:141, grifo do autor)

Um último encontro com Mr. Astley serve de elemento composicional para relatar a trajetória das outras personagens: a *babulinka* havia falecido, assim como o general, de quem mademoiselle Blanche tinha conseguido fazer passar para o seu nome tudo o que ele recebera da avozinha; Polina ganhara uma fortuna, está doente e no momento se encontra viajando na Suíça e mandara saber como estava vivendo o narrador, “os seus sentimentos, pensamentos, esperanças e... recordações!” (DOSTOIÉVSKI, 1993:146).

Frente ao interesse manifestado por Polina, Aleksei reage emocionalmente:

- Será possível! Será possível! – exclamei, com grossas lágrimas a me rolarem dos olhos. Não conseguira contê-las, creio que pela primeira vez em minha vida. (DOSTOIÉVSKI, 1993:146)

A resposta de Mr. Astley resulta numa avaliação acerca da trajetória do narrador, vinculando-a ao seu vício, a roleta, “um jogo essencialmente russo” (p. 146):

- Sim, desgraçado, ela o ama, posso revelar-lhe isto porque você é um homem perdido! Mais ainda, se eu lhe disser que ela o ama até hoje, você apesar disso ficará aqui! Sim, você se perdeu. (DOSTOIÉVSKI, 1993:146)

Mr. Astley dá-lhe uma pequena quantia sabendo que o narrador a apostará. Por um breve momento, Aleksei pensa em se modificar, no entanto sua compulsão resulta vencedora:

experimentava-se uma sensação toda especial quando sozinho, em país estrangeiro, longe da pátria, dos amigos, e sem saber o que se vai comer naquele dia, se arrisca o último florim, o último dos últimos! Ganhei, e vinte minutos depois saí do cassino com setenta florins no bolso. É um fato! Eis o que pode às vezes representar o último florim! E se eu tivesse desanimado, se não tivesse tido a coragem de me decidir?... Amanhã, amanhã acaba tudo! (DOSTOIÉVSKI, 1993: 147)

No que tange ao narrador, a situação em que se encontra e a quantia irrisória ganha contrastam com a fortuna que já havia conseguido anteriormente através do jogo e resultam como melancólicos arremedos das situações existenciais vivenciadas anteriormente.

Já quanto aos tipos de jogos deve-se ressaltar que, embora o *agôn* se faça presente nos relacionamentos amorosos e os conflitos resultem da situação pecuniária das várias personagens e conquanto ocorra o *ilinx* no momento em que o narrador busca através das apostas uma suspensão da consciência, é a *alea* o jogo textual predominante. Seja no elemento de tensão engendrado por Dostoiévski em vários finais de capítulos; seja ante a possibilidade de, através da sorte, mudar o destino; seja ainda no fracasso existencial do narrador ao final da narrativa e nas suas tentativas de repetir a intensidade das emoções vivenciadas através da compulsão pelo jogo, a que está irremediavelmente atrelado emocional e existencialmente, a *alea* resulta dominante na estrutura do romance.

Como um todo, os jogos textuais da incerteza, da surpresa e do acaso permeiam a composição de Dostoiévski, e a *alea* é o jogo textual que centraliza tanto as relações sociais quanto os envoltimentos afetivos, tensionados através do *agôn*, desnudando de forma subjacente o capital como um elemento decisivo para as relações humanas.

No entanto, para além do desnudamento do fator econômico, o que Dostoiévski faz é trabalhar literariamente um tema em que o envolvimento, a plenitude da excitação, o atordoamento do *ilinx*, resultam como fatores também importantes na composição do romance. Para atingi-lo, contudo, tornou-se necessário enfatizar na caracterização ficcional do narrador-personagem o predomínio da *alea*, da sorte, do se colocar como enredado pelo destino, não contando mais consigo mesmo, mas mesmo assim insistindo, totalmente absorvido pela voz do *croupier* ou pela rodada de cartas. Como se dependesse, enfim, de um lance de dados que invertesse a visão de Mallarmé e fosse capaz de abolir o acaso...

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

DOSTOIÉVSKI, Fiodor Mikhailovitch. *O jogador: (do diário de um jovem)*. Tradução direta do russo por Moacir Werneck de Castro. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Tradução de Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.